特報2

NEO・GEOの人気格闘アクションが移植決定！

餓狼伝説2 新たなる戦い

発売予定日	6月24日	ジャンル	アクション
メーカー名	タカラ	継続機能	コンティニュー
予定価格	9800円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可 ファイティングパッド6B対応
メディア(容量)	ROM(24Mbit)	現在の開発状況	75%(2月26日現在)

緊急発表！　タカラ参入第1弾は、NEO・GEOで大人気の格闘アクション『餓狼伝説2』の移植作。早くも発売日が6月24日と決定しており、熱いバトルがメガドライブで繰り広げられる日も近い。詳細はまだ明らかになっていないが、餓狼ファンならずとも期待して待つべし！

24メガの大容量でNEO・GEO版の雰囲気を忠実に再現

前作の発売から約1年の月日を経て、『餓狼伝説2』の発売が緊急決定。発売日に向けて急ピッチで開発が進められている。24メガの大容量で、できる限りNEO・GEO版に忠実な移植を目指すとのことだが、メガドライブ版ならではの機能が加わるのかどうかは一切不明。ただしファイティングパッド6Bに対応して、操作性がより良くなるなどの細かい配慮は施されている。前作のように一部のキャラクタが削除されることはないので、安心してほしい。

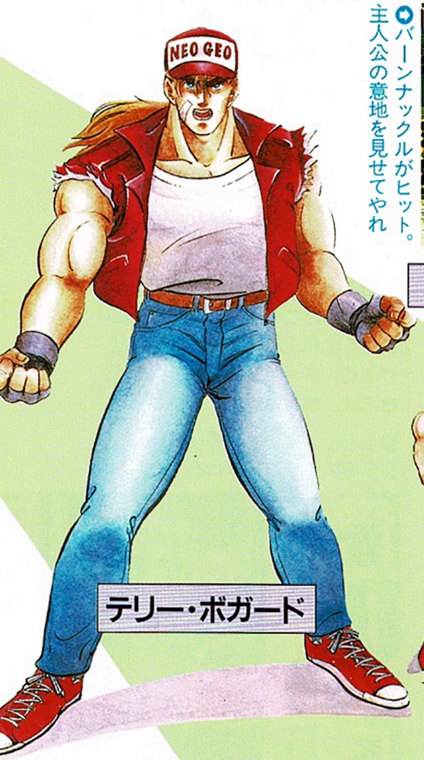
正義は勝つ！


アチャチャチャチャチャッ！　テコンドーこそ世界最強の格闘技だ

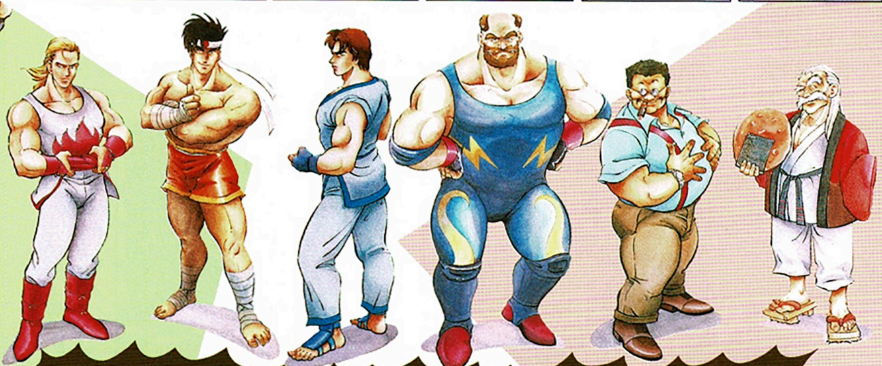

太極拳のチンVS骨法のアンディ。対照的な体格の2人が激突

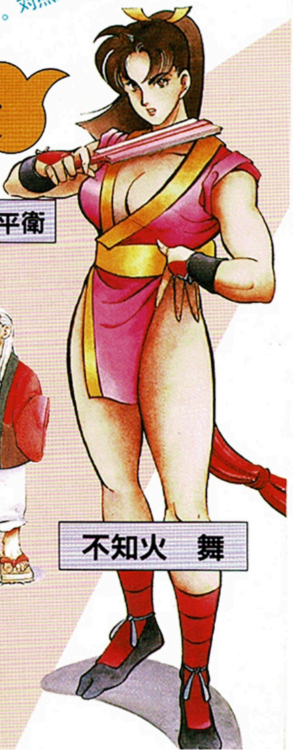

バーンナックルがヒット。主人公の意地を見せてやれ

ホホホ、祝♡移植決定


テリー・ボガード

アンディ・ボガード　東　丈　キム・カッファン　ビッグ・ベア　チン・シンザン　山田十平衛




不知火　舞

闘いに餓えた8人の狼が集結！

『メガドライブFAN』1994年4月号掲載

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
© TOMY



『餓狼伝説2』ならではのゲームシステム

このゲームでは、ほかの格闘ゲームには見られない独自のシステムが採用されている。ここで『餓狼伝説2』のシステムについて簡単に紹介しておこう。まず最大の特徴といえるものが2つあげられる。1つは2ラインバトル。これは画面の手前と奥のラインを自由に移動して戦うというもの。そしてもう1つが、多くの人々を魅了した超必殺技。これは、体力が一定値以下になると、使用可能となる必殺技のことで、相手にヒットすると絶大なダメージを与えることができる。ほかにも相手の攻撃を避けながら攻撃する避け攻撃、単なるお遊び技の挑発などオリジナルの要素が詰め込まれている。



↑チンのライン移動攻撃が東を襲う。ムエタイパワーで反撃だ!



↑お互いに挑発しあう2人。それにしてもでかいセンベイだ

パワーゲイザー

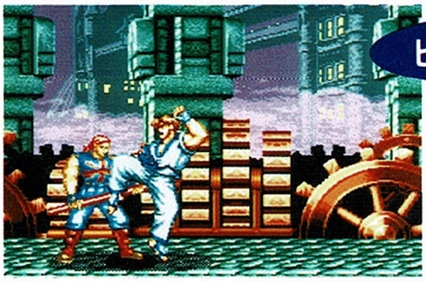


←↑テリーの超必殺技、パワーゲイザー。通常技をキャンセルして出すことも可能。自由自在に超必殺技を出せるようになるまで、練習あるのみ

三闘士と闇の帝王クラウザー

メインキャラクタの8人を倒すと、棒術使いのビリー・カーン、元ヘビー級チャンピオンのアクセル・ホーク、闘牛士界の英雄ローレンス・ブラッド、そして最後に闇の帝王ヴォルフガング・クラウザーと戦う。ビリー、アクセル、ローレンスのステージでは奥のラインに移動することができないので、追い込まれるとピンチだ。

ビリー・カーン



↑キムの鳳凰脚がビリーに迫る。前作ではギースの配下としてキング・オブ・ファイターズに出場したが、テリーたちに敗れて、イギリスに修行の旅へ。新たな必殺技を会得して再登場

アクセル・ホーク



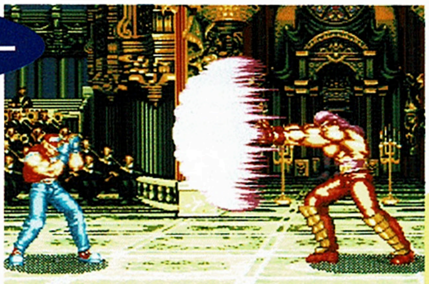
→ムエタイチャンピオンの東にアクセルラッシュが炸裂。元ボクサーだけあってパンチ以外の攻撃はしない。全キャラクタ中、人気最下位候補No.1というかわいそうなキャラクタである

ローレンス・ブラッド

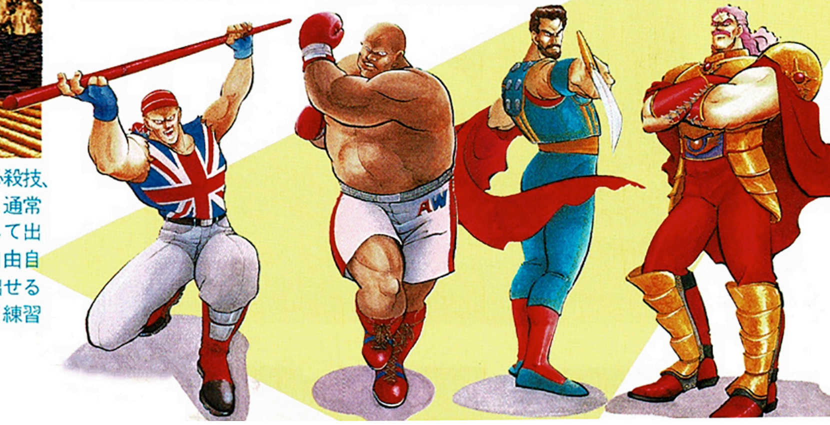


←ローレンスにチンの超必殺技、爆雷砲が迫る。一見、単なる怪しい親父のように見えるローレンスだが、素手で闘牛を絞め殺すほどの怪力男。マントにはサーベルを隠し持っている

ヴォルフガング・クラウザー



→クラウザーの豪快な必殺技、カイザーウェーブの前にテリーは大苦戦。真のチャンピオンに輝くのはどっちだ？　バックのオーケストラが奏でるレクイエムはバトルを盛り上げてくれる



NEW SPECIAL 1

新たなモードが加えられてメガドライブに登場



餓狼伝説2®



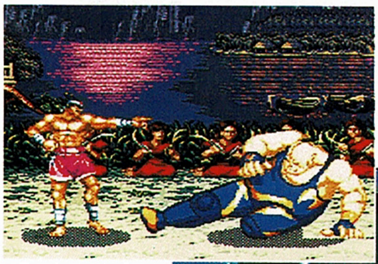
新たなる闘い

発売予定日	6月24日	ジャンル	アクション
メーカー名	タカラ	継続機能	コンティニュー
予定価格	9800円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可 ファイティングパッド6B対応
メディア(容量)	ROM(24Mbit)	現在の開発状況	100%

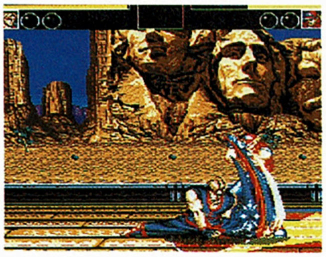
NEO・GEOで大ヒットを記録した『餓狼伝説2』の発売日までついに2ヵ月を切った。今回は続々と判明した最新情報を紹介しよう。

メガドライブ版オリジナルの要素を徹底分析!

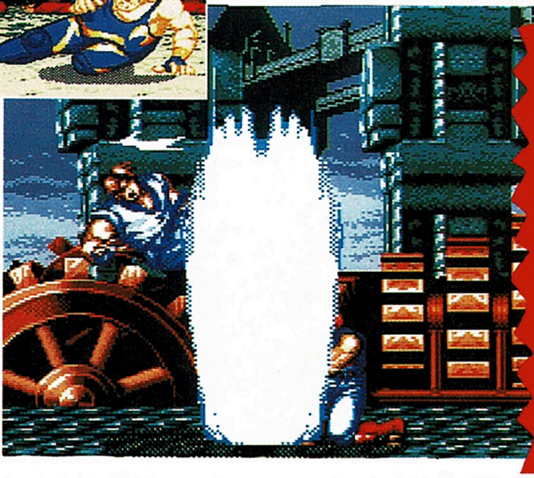
メガドライブ版『餓狼伝説2』はNEO・GEO版の忠実な移植というよりは、オリジナル要素&数々のアレンジが施されたパワーアップ版という感じが強い。三闘士&クラウザーが新しい必殺技を会得していたり、NEO・GEO版では不可能だった連続技も可能となったり、熱いバトルが楽しめる。



◆気絶しているビッグベアに向かって、果敢に挑発する東丈



◆通常技にキャンセルをかけて半月斬を出すのが、キムの必勝パターン



デストロイスタッド

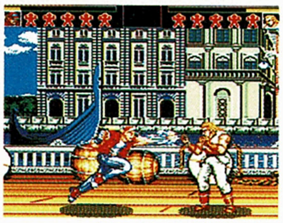
◆ビリーカーンの超必殺技デストロイスタッドが炸裂。威力は抜群!

白熱のサバイバルモード

「サバイバルモード」とは、キャラクタを5人ずつ選択して闘う勝ち抜き戦。勝ったキャラクタは次の試合に進んでも体力は回復しないので、連勝するのはかなり厳しい。ただ、試合開始時に体力が少ないときは、いきなり超必殺技で攻めることができるので、一発逆転のチャンスは十分あり得る。



◆キャラクタを選択



◆試合形式は勝ち抜き戦



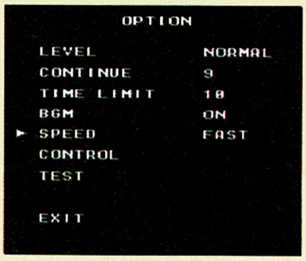


いきなり超必殺技

◆体力が残り少ないときは超必殺技にかけるしかない

オプション機能も充実

オプションモードではゲームのスピードを3段階に調節することができる。その他、難易度、タイム、ボタン配置、ラウンド数の設定が可能。スピードをFAST、タイムを10秒、ラウンド数を1ラウンドに設定して闘えば、あっというまに勝負がついてしまう。



◆いろいろな設定ができる

『メガドライブ FAN』1994 年 6 月号掲載
©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
© TOMY

より簡単になった操作方法

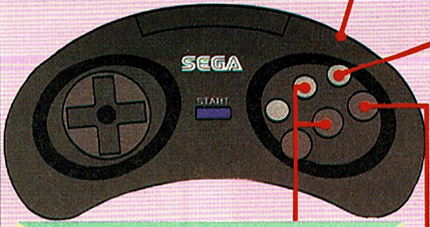
大事な場面で2ボタン同時押しに失敗し、痛い目にあった人もかなりいることだろう。しかし6ボタンパッドを使えばそんなわずらわしさも一気に解消される。ライン移動、ライン飛ばし攻撃もボタン1つでOK。さらに避け攻撃、超必殺技も出しやすくなっている。もちろん3ボタンパッドでも遊べるが、操作が複雑になってしまうのが難点。

挑発

挑発はモードボタンを使用。NEO・GEO版では相手と離れていないと挑発できなかったが、これでいつでも挑発が可能になった。まあ、あまり意味はないけど。



○フッ、オホホホ



避け攻撃

ガード状態のときに方向ボタンを後ろに入れて、弱パンチボタンを押すと出るように変更された。これで、避け攻撃を出そうとしたのに斬影拳やせんべい手裏剣が出てしまうということはなくなるだろう。



○テリーとチンの避け攻撃が激突。対空攻撃としても十分、通用する

ライン移動

端に追いつめられてピンチのときや飛び道具を確実にかわしたいときに重宝するのがライン移動。相手と別のラインにいるときはA、Xボタンで低い軌道のライン移動、B、Yボタンで高い軌道のライン移動となる。また、メガドライブ版では方向ボタンの下＋Cでいつでも転がってライン移動ができるようになった。



○ゴロゴロと転がってライン移動

超必殺技

超必殺技はコマンド＋強パンチもしくは強キックボタン1つで出るようになった。パッドでの同時押しはなかなか辛いものがあるので、これで一安心…かな?



○超必殺技を確実に出せるようになれば、勝率もかなりUPするに違いない

ライン飛ばし攻撃

相手を別のラインに飛ばす強力な技。三闘士のステージでは、奥のラインに飛ばされるとダメージを受けるので特に有効。十字ボタンの下＋Zで、メガドライブ版オリジナルのしゃがみライン飛ばし攻撃となる。



○あらよっと

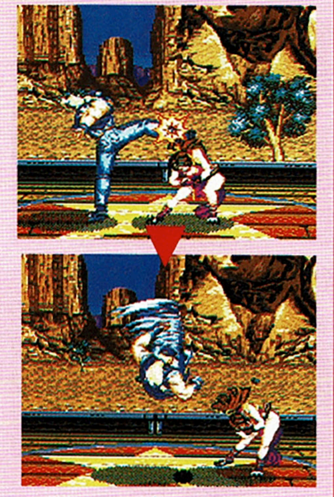
3ボタンパッドでの操作方法は?

Aボタンが弱パンチ、Bボタンが弱キック、それぞれCボタンと同時に押すことで強パンチ、強キックを繰り出せる。A＋Bボタンでライン移動、A＋B＋Cボタンでライン飛ばし攻撃、Cボタンを短く押せば挑発となる。この複雑な操作方法をマスターして対戦で勝てるようになれば、相手は相当な屈辱感を覚えること間違いなし!?

ほぼすべての技にキャンセルが可能

NEO・GEO版でもほとんどの技をキャンセルすることはできたが、遠距離大パンチ、遠距離大キックだけはどうしてもできなかった。しかしメガドライブ版ではこれらの技にもキャンセルをかけることは可能。例外として挙げられるのが、東と十平衛の大キック。さすがにスライディングはキャンセルできないようだ。

○テリーの大キックが舞にヒット。今のうちにコマンドを入れろ!



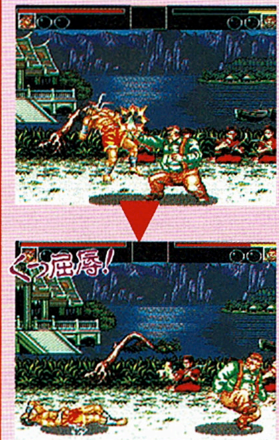
○キャンセルがかかりクラックシュート。のけぞる舞を襲う

○キムの遠距離大キックはガードされると隙が大きいので、キャンセルして半月斬につなぐのが一番



細かい変更点も見逃さずにチェック

一見、どうでもいいような細かい変更点も見受けられる。一部のキャラクタの勝利ポーズや気絶したときのポーズなどがそれだ。ただ、スコアやボーナステージが削られてしまったのは少し残念。



○勝負がついた後も少しの間は操作できる

勝利のポーズ



○アンディとは逆にビッグベアの勝利ポーズはより荒々しくなった

○あぁ、情けなや



大幅にパワーアップしたキャラクタ&必殺技

8人のキャラクタも三闘士&クラウザーほどではないが、微妙に変更されている。また、技の当たり判定もNEO・GEO版に比べると多少、異なっている。操作感覚は、ゲームのスピードが若干速くなり、連続技もできることから『餓狼伝説SPECIAL』に近くなっているといえるだろう。



舞の龍炎舞が東にヒット！

アレンジされた技の一部を紹介

舞、東のように明らかに技が変わっているキャラクタもいれば、十平衛のようにほとんど変更点のないキャラクタもいる。ここではその代表的なものを紹介しよう。

強力になった必殺技

バーンナックル、斬影拳、ジャイアントボムなどが2発入るようになった。威力自体は少し上がった程度だが、連続技の最後に決めたりすると気分爽快だ。



斬影拳が、ますます強力な技になった

しゃがみライン飛ばし攻撃

ほとんどのキャラクタはしゃがみ強キックと同じグラフィックだが、東と舞のみ新しいグラフィックで描きおこされている。技のモーションも短く使いやすい技だ。



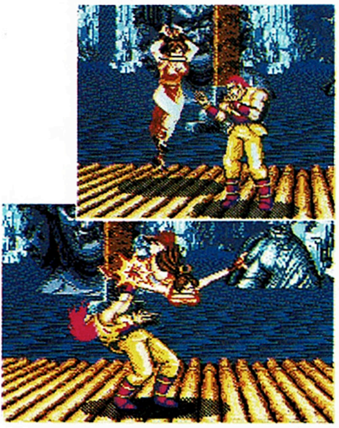
大足払いとまぜて使うと効果的



スライディングとうまく使い分けよう

変幻自在なムササビの舞

一度、別ラインに移動してから攻撃するようになった。そのため、1ラインしかないステージでは、ムササビの舞が使えないので注意。



NEO・GEO版に比べると隙が少なくなっている。相手に読まれない程度に使おう

いつでも飛翔脚

空中で技を出した後でも飛翔脚が出せるようになった。これで飛翔脚の使用頻度がぐーんとUP。



ジャンプ小パンチを出した後でも

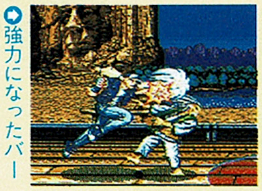
ごらんのとおり飛翔脚を出せる

微妙に変わった8人のキャラクタ

各キャラクタの技も少し変更された。チンの近距離大パンチのように新しくなった技もあれば、テリーの垂直弱パンチ、ビッグベアの立ち小キックのように削られた技もある。

テリー・ボガード

「OK」の決めゼリフが人気のテリーボガード。変更点はバーンナックルが2発入るようになったぐらいで、その他は特に見当たらない。



強力になったバーンナックルで、ガンガン押していこう



超必殺技パワーゲイザー。対戦で決めるのは至難の技だ

アンディ・ボガード

斬影拳が2発入るほか、小の空破弾をガードさせると、最高4発削れるようになった。あと、偽物アンディの色がなんだか不気味(笑)。



バックステップがバク転になった

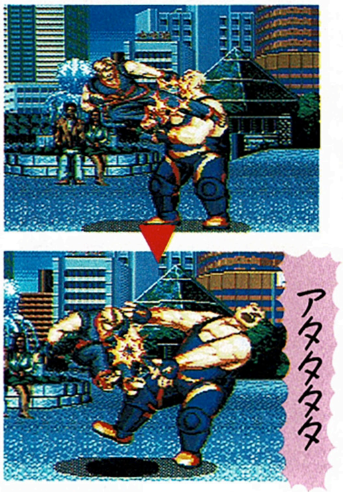


小の空破弾で相手の体力を削れ！

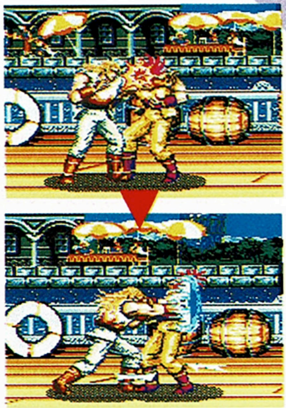
メガドライブ版ならではの連続技

NEO・GEO版では不可能だった連続技も、メガドライブ版では可能になった。華麗な連続技で闘いに勝つことも格闘ゲームの醍醐味の1つ。ここではメガドライブ版ならではの風変わりな連続技を一部紹介しよう。

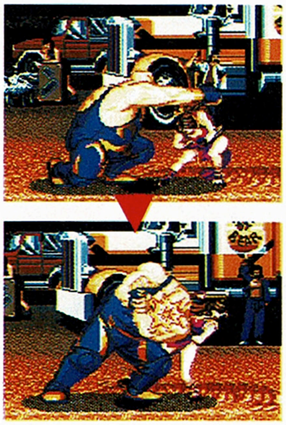
ジャンプキックが低い打点でヒットしたなら、連続技のチャンス



素早く飛翔脚のコマンドをいれることで、お手軽な連続技となる



小技をキャンセルして飛び道具がつながる



新たな連続技を発見するのも楽しみの一つ

東　丈

爆裂拳が一発入れば、すべて入るようになった。細かいところでは、近距離小キック、大キックのグラフィックが変わっている。



◆役たたずの爆裂拳も生まれ変わった



◆最後はタイガーキックで決めよう！



◆なぜか立ち大キックが２発入る

不知火　舞

当時、勝ったときに胸が揺れることで話題になった不知火舞。一番の変更点はやはりムササビの舞。ただし１ラインのステージでは使えない。龍炎舞は「餓狼伝説SPECIAL」と同じく２発入るようになった。



◆小技から龍炎舞の連続技は超強力



◆空中である程度の操作が可能

ビッグ・ベア

ジャイアントボムが２発入る上にキャンセルして出すと、「レディーゴー」のかけ声なしで即座に出る。



◆避け攻撃が微妙に変わっている

山田　十平衛

ほとんど変わってないのが山田十平衛。あえて挙げるとすれば、試合開始時にゲタを脱がなくなったことと気絶中のポーズが違うこと。



◆しゃがみライン飛ばし攻撃を積極的に狙っていこう

キム・カッファン

飛翔脚が強くなった上に、鳳凰脚を連続技に組み込むことができるので、嫌われ者になりそうだ。



◆鳳凰脚はガードされても３発分、削ることができる

チン・シンザン

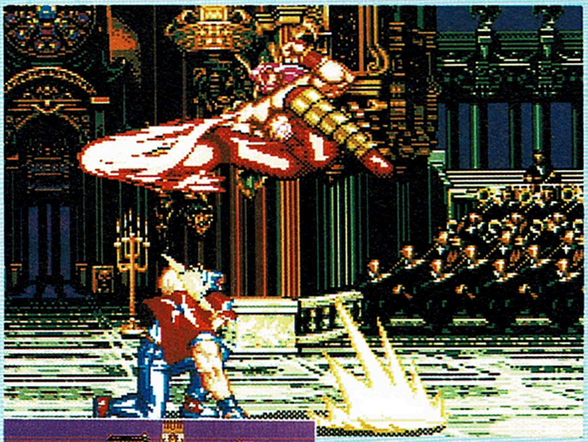
NEO・GEO版では今いち人気がなかったチン・シンザン。変更点は近距離大パンチが２発入るようになったことぐらい。



◆近距離大パンチが２発入るのだ

新必殺技を会得した三闘士&クラウザー

テリーたちの前に立ちふさがるのが、三闘士&闇の帝王クラウザー。それぞれ新しい必殺技が加わっており、ますます手強くなっている。さらに一部の通常技や避け攻撃、超必殺技などが変わっているキャラクタもいる。あとは三闘士&クラウザーが使えれば言うことないのだが…



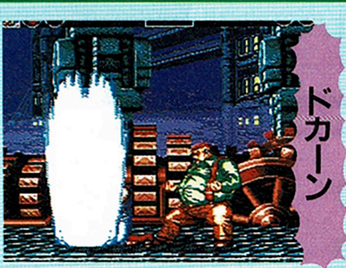
◆レッグトマホークをさらにパワーアップした技、その名も「激レッグトマホーク」。闘気をまとった脚から、強力な蹴りが繰り出される



◆自信満々に挑発するアクセル。ポーズが変わっているのが判るかな？

◆昇龍弾とどことなく似ている

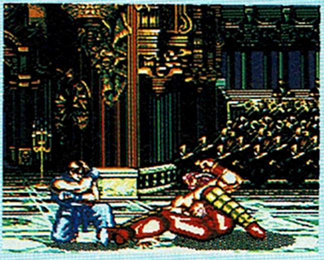




◆かわされると意外と隙は多い



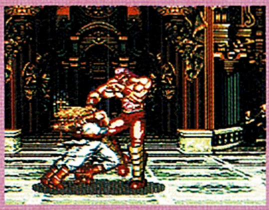
◆アクセルの対空兵器。お笑い技？



◆通常技も一部、変更されている

進化した必殺技

メガドライブ版ではクラウザーの当て身投げが必殺技にも通用するようになり、レッグトマホークは激レッグトマホークへと進化した。同様にアクセルのグレイトガンブローも真空カッターが応用された技といえるだろう。



◆強力な必殺技も当て身投げの前ではなすすべなし！

◆ローレンスの超必殺技「ダンシングスラッシュ」が炸裂！



夏の2大格闘スペシャル PART 2

8人のキャラクタの特徴と対戦での有効技を紹介



餓狼伝説2®

新たなる闘い

いよいよ発売間近となった『餓狼伝説2』。今回はプレイヤー同士の対戦時における基本的な攻め方と、それを応用したテクニックを紹介!

発売予定日	6月24日	ジャンル	アクション
メーカー名	タカラ	継続機能	コンティニュー
予定価格	9800円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可 ファイティングパッド6B対応
メディア(容量)	ROM(24Mbit)	現在の開発状況	100%

強くなりたい人のために対戦基礎知識を伝授!!

このメガドライブ版『餓狼伝説2』は、NEO・GEO版からの移植でありながら、さまざまなアレンジが施されている。そのため、NEO・GEO版で使えたテクニックが流用できるだけでなく、メガドライブ版ならではの攻め方が可能となった。対コンピュータ戦やプレイヤー同士の対戦に、さらなる深みを増したというわけだ。

今回は対コンピュータ戦ではなく、プレイヤー同士の対戦に重点を置いて攻略を進めていく。まず、ライン移動や避け攻撃といった、このゲームならではの特殊なアクションの有効な活用法から、全8人の使用キャラの特徴、相手の攻撃に対しての有効な返し技、敵に大打撃をあたえる連続技など、対戦での基礎知識を研究する。



➡鳳凰脚とパワーゲイザー。超必殺技を使うとき、テリーとキムの髪は波打つ。気合十分、勉強十五分(?)

やらせは せんぞぉ~!!

『メガドライブFAN』1994年7月号掲載

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
© TOMY

特殊なアクションを駆使して相手をノックアウト!!

どんな格闘ゲームにおいても、ただやみくもに必殺技を連発すれば勝てる、ということは、特に対戦においては、ほぼ不可能だ。この『餓狼伝説2』も例外ではない。さらに、『餓狼伝説2』には、他の対戦格闘ゲームにはない、独特なシステムがいくつか採用されている。まずはこのシステムを理解し、使いこなすことによって、初めて必殺技が生きてくるのである。このページでは、そのシステムと、極めて基本的なそれらの使い方を中心に解説していこう。しかし、これらの使い方を実戦に組み込み、さらに昇華させるのは、各プレイヤーの腕次第ということも付け加えておこう。

バックステップ

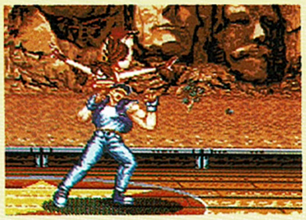
方向ボタンを後方に2回入力することによって、キャラクタが素早く後方に移動する動作、それがバックステップだ。これは相手との間合いを取るためのものだが、おもにバックステップ中の無敵時間を利用して、相手が繰り出す攻撃や飛び道具系の必殺技などを回避するといった使い方をする。意外と使用する機会が多い。



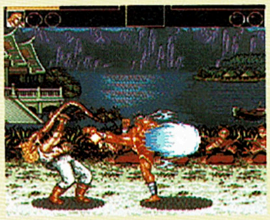
↑うまくタイミングを合わせれば、飛び道具もこのとおりすり抜ける

避け攻撃

防御の体制から繰り出される、まさに攻防一体の攻撃、それが避け攻撃だ。この攻撃は技が出ている間は上半身が無敵で、相手からの跳び込みの攻撃に対して使うのが効果的だ。この無敵時間を利用して、相手の飛び道具系の技(アンディの飛翔拳、舞の花蝶扇など)をすり抜けることも可能だ。うまくタイミングを合わせれば超必殺技でさえすり抜けることができる。ただし、地を這ってくる飛び道具(テリーのパワーウェーブ、東のハリケーンアッパーなど)はすり抜けることができないので注意。とはいっても、対コンピュータ戦のみならず、プレイヤーとの対戦でも非常に重宝する技であり、使用頻度も高い。出し方はNEO・GEO版とは若干異なり、立ちガードの状態から小パンチで出すことができるので、かなりお手軽な対空技として使えるようになっている。NEO・GEO版との違いを見てみると、テリーのライジングアッパーは、技が出るまでのモーションが速くなった。そのため相手の攻撃に即座に反応すれば、かなり使える技に生まれ変わった。NEO・GEO版では、全身無敵だったアンディが、メガドライブ版では上半身のみになってしまい、リーチも短く、多少使いづらくなってしまった。その他のキャラは、変更点がほとんどない。とにかく出しやすくなったので、バンバン出して避けまくろう。



↑ライジングアッパーは強いぞ



↑避けて蹴ろう

ライン移動とライン飛ばし攻撃

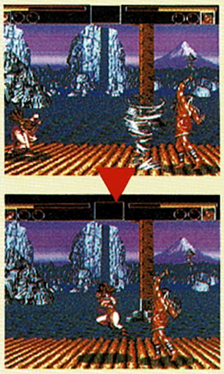
『餓狼伝説2』ならではのシステムといえば、ライン移動とライン飛ばし攻撃。これを使いこなせるようになれば、攻略の幅がかなり広がるはずだ。

ライン移動は、おもに敵の攻撃を一時的に回避して攻撃に移るといった、体制を立て直すための手段として用いることが多い。具体的には、自分が画面の端に追い込まれて身動きがとれなくなったときや、相手の飛び道具、超必殺技などを先読みしてライン移動でかわし、即座に反撃に転ずるといったように使う。また、やたらとライン移動を繰り返して、相手をかく乱するのも、意外と効果的だ。

ライン飛ばし攻撃は、文字どおり敵を違うラインに弾き飛ばす攻撃だ。1ラインのステージでは、奥のラインがダメージゾーンになっているので、この攻撃が特に有効だ。また、メガドライブ版では、新たにしゃがみながらのライン飛ばし攻撃が追加されている。これは技が出るまでのモーションが短く、使いやすい。足払いなどの通常技と、うまく使い分けるのが効果的だ。相手を飛ばしたら、即座に追いかけて起き上がりに必殺技などを重ねよう。キャラによっては対空技として用いることもある。



↑チンの発動裏拳は対空に使える

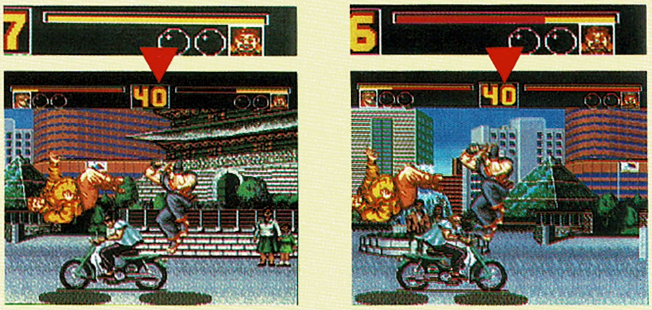


↑東のハリケーンアッパーを先読み。ライン移動でかわしてすかさず蹴りを見舞え!!

必殺技と超必殺技

必殺技は、それぞれ特定のコマンドを入力することによって使用することができる。出し方はコマンド系、ため系、ボタン連打系の3つに分かれている。さらに、技の種類も飛び道具系、突進系、投げ技系と分けることができる。必殺技の特徴は、攻撃力が高いことはモチロン、投げ技系の必殺技以外は、ガードしていても、少しだが体力を削れることだろう。しかし、通常技に比べると隙が大きいので、通常技にキャンセルをかけて使うのが一般的だ。

各キャラが1つずつもっている超必殺技は、体力ゲージが1/4以下になり、ゲージが点滅すると使用可能になる。必殺技以上にコマンドは複雑だが、一発逆転も可能な攻撃力を秘めている。しかしメガドライブ版では、相手の体力ゲージが減ると防御力が上がるため、与えられるダメージが異なってくる。具体的には、相手の体力ゲージが一杯の場合は、半分以上体力を減らすことができるが、体力が少ない場合は、ほんの少ししかダメージを与えないのだ。

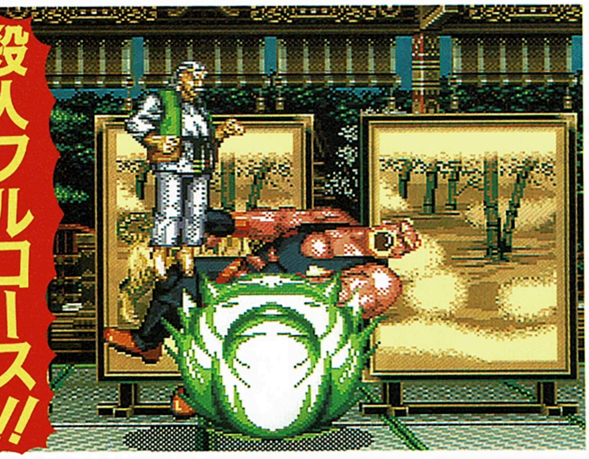


↑上の体力ゲージを見ればわかるように、超必殺技によって与えることができるダメージは、くらう側の体力の残量によって変化する

キャラクタ選択から闘いは始まっている!!

『餓狼伝説2』には8人のキャラクタが存在し、その中から1人を選んでプレイする。みんな個性的で、さまざまな能力をもっている。対戦プレイには、対コンピュータ戦のようなセオリーは存在しない。そのため、使用するキャラクタの能力を最大限に引き出したプレイヤーが、勝利を得ることができるのだ。キャラクタによって有利、不利もあるが、そのハンデをプレイヤーの腕で乗り越えて勝つのも、対戦プレイの大きな楽しみの1つといえるだろう。

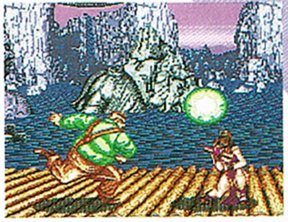
殺人フルコース!!



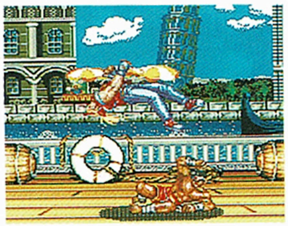
攻撃力に雲泥の差があるベアと十平衛の闘い。しかし、操るプレイヤーの腕次第で、非力なジジイもプロレスラーにだって勝てるのだ!!

チャンスは自分でつくれ!

対戦プレイで大事な要素の1つは、相手の行動をあらかじめ予測することだ。言うのは簡単だが、実践しようとすると、これがなかなか難しい。これは経験により体得していくしかない。ある程度の先読みができれば、勝率はかなりアップするハズだ。相手の出した技を先読みし、そこから連続技を叩き込んで勝利をモノにするのは、最高に気持ちいい瞬間だ。



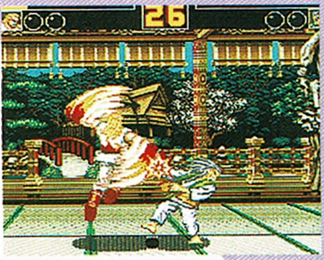
相手の動きを予測しろ



先読み成功。突っ込め

相手のスキをつこう

どんなに強い相手でも、多かれ少なかれスキはできるものだ。おもに必殺技を繰り出したときにスキはできる。モチロン、技をマトモに受けてしまったらしょうがないが、うまくガードしたりスカしたりできれば、相手が攻撃できないあいだに連続技を決めて、一気に勝負をつけてしまおう。このスキを見逃さないためにも、ある程度の先読みはできるようになろう。また、確実に必殺技や連続技を繰り出せるように練習あるのみだ。



つかんだチャンスは絶対モノにしろ! さもなくば負けが待っている

8人中最強キャラはどいつだ?

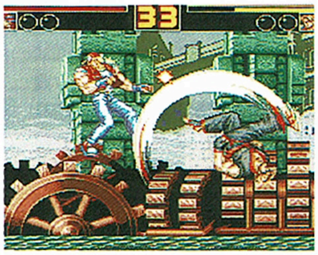
メガドライブFAN編集部員が、日夜対戦に明け暮れた結果、下のようなダイヤグラムが完成した。これは編集部の格闘ゲーム精鋭部隊(?)のプレイを基に作成されたものだ。こうして見てみると、NEO・GEO版ではいまひとつだったキムとテリーがかなり強くなっているのがわかる。これは『餓狼伝説SPECIAL』の影響だといえるだろう。

	テリー	アンディ	東	キム	舞	ベア	十平衛	チン
テリー		□	□	□	○	◎	□	○
アンディ	□		○	△	○	○	□	○
東	□	△		△	□	◎	○	○
キム	□	○	○		○	◎	◎	◎
舞	□	△	□	△		○	○	○
ベア	×	△	×	△	×		△	△
十平衛	□	□	△	×	△	○		△
チン	△	△	△	×	△	○	○	

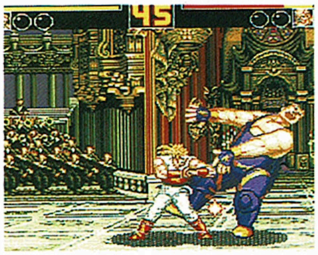
左の表が、編集部員が総力を結集して作成した、メガドライブ版『餓狼伝説2』対戦ダイヤグラムだ。表の記号は、◎＝有利、○＝やや有利、□＝ほぼ互角、△＝やや不利、×＝不利をそれぞれ表し、キャラクタの相性を5段階で評価してみた。◎や○が多く、×が少ないキャラクタほど、秘めたポテンシャルが高く、強いキャラクタということになる

キムが最強?

とにかくキムが強い。特に、飛翔脚をうまく使いこなすキムには手がつけられない。連続技も凶悪。次に強いと思われるのが、主人公のテリー。クラックシュートと避け攻撃が強力なのに加えて、立ち大キックにキャンセルがかかるのが大きい。アンディは必殺技がどれも役立つ上に、すべてため時間が不必要なものばかり。超烈破弾のため時間がかなり短くなっているのも強さの秘密。東は避け攻撃、爆裂拳、スライディングあたりが強い。スクリューアッパーの出ている時間が長くなっているのも嬉しい変更点。それにしてもスライディングにキャンセルがかかるようになったのは驚きだ。舞は龍炎舞が対空技となり、タイミングよく出せば、まず負けることはない。長い大足払いと花蝶扇も見逃せない。超必殺忍蜂の威力が弱くなっているのは、少し辛いところ。チンは大太鼓腹打ちと爆雷砲に尽きる。大太鼓腹打ちは攻撃判定が強く、避け攻撃に打ち勝つことも多い。爆雷砲はため時間が短く、ほぼ連続で出すことが可能。ライン移動ができないステージではほとんど最強。十平衛は一つ一つの技に威力がないのが辛いところ。特にダッシュ二本背負いの威力の弱さには泣けてくる。センベイとスライディングを中心にチクチクと攻めていくしかない。ベアは技自体の威力は最強クラスなのだが、動きが遅いのが災いしている。連続技を決めれば、一気に逆転することも可能なので、最後まであきらめずに闘おう。



基本性能が高く、必殺技も強いキム。天下は揺るぎそうにない



最下位はやっぱり、のベア。攻撃力は高いんだけど…

陽気な主人公
テリー・ボガード



『餓狼伝説』と聞いて、まっ先に思い出されるのがこの人。マーシャルアーツの使い手で、アンディの良き兄。セールスポイントはNEO・GEO帽子。読者の中には持っている人もいるのでは？



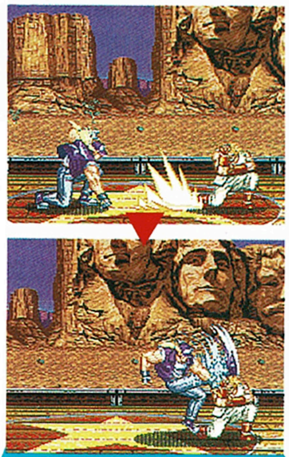
俺が主人公だ！

必殺技コマンド一覧表

パワーウェーブ	↓↘→＋パンチ
バーンナックル	↓↙←＋パンチ
クラックシュート	↓↙←↖＋キック
ライジングタックル	↓ため↑＋パンチ
㊣パワーゲイザー	↓↙←↙→＋強パンチ

キャンセル技を駆使して相手を追いつめろ！

テリーの通常技で重宝するのは、大足払いと立ち大キック。この技にキャンセルをかけてパワーウェーブ、またはクラックシュートとつなげていくのが基本戦法。相手の体力を削るだけでなく、端に追いつめることができるので一石二鳥だ。立ち大キックは攻撃範囲がかなり広く威力も高いが、ベア以外のキャラクタにしゃがまれていると当たらないのが欠点。これはバーンナックルにも当てはまるので覚えておこう。

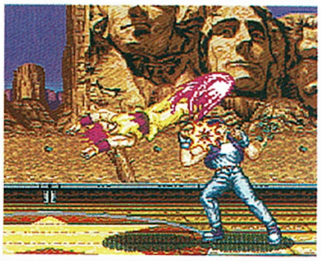


パワーウェーブの後にすぐさまクラックシュート

がんがん削れ！

対空技を完璧に！

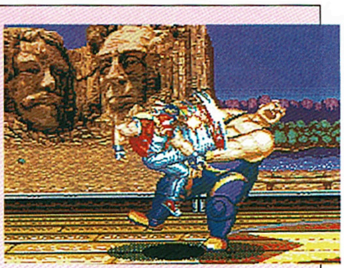
相手が跳び込んできたときは、ライン移動やバックダッシュで逃げるより、できる限り対空技で返していこう。テリーの代表的な対空技はライジングタックルと避け攻撃。ためが完了していれば、ライジングタックルが最も安全な返し技となるが、問題はそれ以外のとき。相手が小パンチ、小キックで攻撃してきたときは避け攻撃が有効。ムササビの舞、大太鼓腹打ち、空破弾などにも早めに出せば通用する。大パンチ、大キックで攻撃してくるようなら、相手が技を出す前に跳び蹴りで撃墜だ。



テリーの避け攻撃の前では超烈破弾もなすすべなし。強いぜ！

連続技指南

テリーの強力な連続技は、立ち大パンチ→小クラックシュート。相手が画面端にいる場合は、めくり小キックから立ち大パンチにつながるが、タイミングが多少シビア。その他では立ち大キック→小クラックシュートが実戦的。十平衛以外には、クラックシュートの代わりにバーンナックルでもOK。

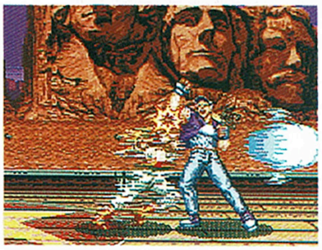


ベアにのみ大のクラックシュートが入る。一気に勝負をつけろ！

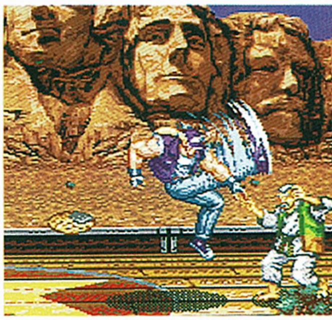
避け攻撃とクラックシュート

立ち大キック、大足払いと同じく重要な技が、クラックシュートと避け攻撃。これらの技をどれだけ使いこなせるかによってテリーは強くも弱くもなる。

テリーの避け攻撃は出るまでの時間が短く、全キャラクタ中、最強の部類に入る。一見、対空技だと思われがちだが、地上戦でもかなりの威力を発揮してくれる。斬影拳や半月斬など突進系の技を多用してくる相手には、ガードしながらXボタンを連打しているだけで、意外と返してくれる。ライン移動攻撃に対しては、軌道の高いものは楽に返すことが可能だが、低いものは間合いによってはくらってしまう。これだけはゲームをプレイして慣れてもらうしかない。



飛翔拳→斬影拳で攻めてくるアンディには、避け攻撃でお返しだ



タイミングよく大のクラックシュートを出せば、飛び道具を越えて攻撃できる。攻撃は最大の防御なり

クラックシュートはバーンナックルに比べて隙が小さく、威力もあるので、かなり強い必殺技といえる。相手を端に追いつめて、立ち大キック→小クラックシュートを連発するだけで、相手はかなり嫌なはず。もし立ち大キックが入ったなら、クラックシュートもつながるので、強力な連続技となる。また、相手が倒れた場合は、起き上がりに大パンチを重ねて小クラックシュートにつなげるのも戦法の1つ。そのとき相手がキム、アンディ、十平衛の場合、小クラックシュートは必ず相手を飛び越えて、ちょうど真後ろに着地する。そこから再び大パンチ→小クラックシュート、あるいは投げにいったりして相手を惑わそう。

当てましょ超必殺技

攻撃判定は大きいが、出ている時間がほんの一瞬なので、当てることは至難の業。削りとしてもまず役に立たない。フェイントでパワーウェーブを2～3回出した後にパワーゲイザーを出すと、たまに引っ掛かってくれることがある。大足払いにキャンセルをかけないで出してみるのもいいかも。



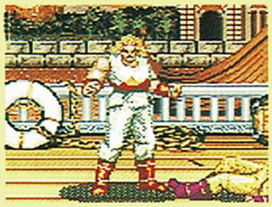
パワーゲイザーで決めたときの爽快感は、何事にも勝る

※必殺技コマンドはキャラクタが右向きの場合です。

クールな骨法戦士
アンディ・ボガード



兄のテリーとは正反対にクールで物静かな男。女性に人気が高く、アンディ目当てで『餓狼伝説2』をプレイする人も多いそうだ。しかしアンディと対戦する者にとっては、嫌な奴以外の何者でもない。



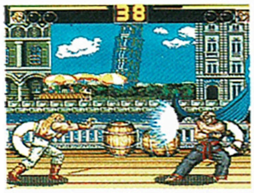
⬆兄貴には負けないぜ

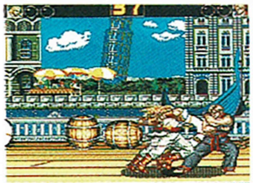
必殺技コマンド一覧表

斬影拳	↙→＋パンチ
飛翔拳	↓↙←＋パンチ
昇龍弾	↓↘→＋パンチ
空破弾	↙↗＋キック
㉂超烈破弾	↓ため↘→＋強キック

ヒット＆アウェイで軽快に攻めろ！

遠距離のときは飛翔拳、中距離〜近距離のときは斬影拳、空破弾、対空技は昇龍弾と、実戦的な必殺技が豊富なアンディ・ボガード。基本的な攻めは、跳び込みやライン移動で相手に近づき、しゃがみ小パンチ、小足払い、立ち小キックなどを交えて、必殺技につなげていく。特にしゃがみ小パンチは間合いによって数発入るので、斬影拳や空破弾につなげて、大ダメージを与えることも可能。間合いを離されてしまった場合、転がりライン移動→低空ライン移動攻撃で相手に接近して、再び小技→必殺技で攻めていく。NEO・GEO版でできた小足払い→斬影拳の連続で、相手の体力を削っていくという戦法は、メガドライブ版ではできなくなっている。

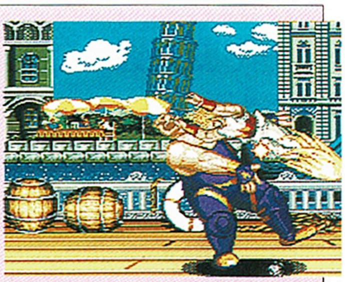




⬆飛翔拳をガードした後、相手が何か技を出そうとすれば、斬影拳がヒットする。ただし避け攻撃にだけは、注意が必要

当てましょ超必殺技

しゃがみ大キックやしゃがみ大パンチにキャンセルをかけて出してみよう。間合いによってはめくることができる。超必殺技をからめた連続技には、ジャンプ小パンチ→しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→超烈破弾がある。ジャンプした瞬間からためを開始するのがポイント。威力は絶大。



⬆超烈破弾がめくりでヒット。相手の精神的ダメージは大きいぞ！

連続技指南

相手が気絶したときなどは、ジャンプ小パンチ→しゃがみ小パンチ→大斬影拳を決めよう。操作は簡単だし、威力もそこそこ期待できる。斬影拳の代わりに小空破弾でもつながる。昇龍弾もつながるが、相手が倒れないのでやめたほうがよい。接近戦ではしゃがみ大パンチ→大斬影拳を狙っていこう。



⬆最後は斬影拳で決まり。連続技はいつ決めても気持ちいいものだ

強力な必殺技で勝利をもぎ取れ！

アンディの必殺技は、どれもこれも役に立つものばかり。このことから、通常技よりも必殺技を中心にして闘っていくことになる。

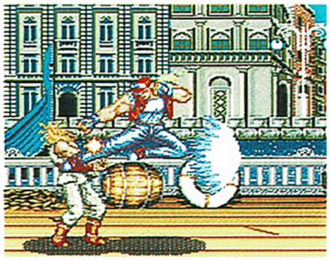
斬影拳

小技をガードさせた後に斬影拳というのが、ノーマルな戦法。ただ、しゃがんでいる十平衛には斬影拳が当たらない。これを利用して、斬影拳→投げといった奇襲戦法も効果的。多用しすぎると逆に投げられてしまうので、ほどほどにしよう。飛び道具で押してくる相手には、ライン移動攻撃→しゃがみ小パンチ→斬影拳といったコンビネーションで攻めていこう。

飛翔拳

相手と間合いが開いているなら、飛翔拳でガンガン押していく。飛翔拳→斬影拳もしくは空破弾というように、相手に反撃の機会を与えずに攻めまくろう。ただ、避け攻撃や無敵技にだけは注意。

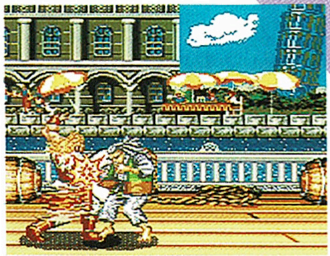
接近戦では飛翔拳はあまり多用しないこと。避け攻撃で返されたり、跳び込まれてしまう危険性があるからだ。出すとすれば、通常技にキャンセルをかけて出すこと。



⬆接近戦で飛翔拳を先読みされると、強力な連続技が待っている

昇龍弾

相手が跳び込んできたときは、迷わず昇龍弾。ライン移動攻撃も引きつけて出せば、返すことが可能だ。出始めが無敵なので、起き上がりにダッシュ二本背負いやジャイアントボムなどを重ねられた場合でも、タイミングよく昇龍弾を出せば返すことができる。地上戦では相手にヒットしても、間合いによっては倒れてくれないので、あまり使わないほうがよい。



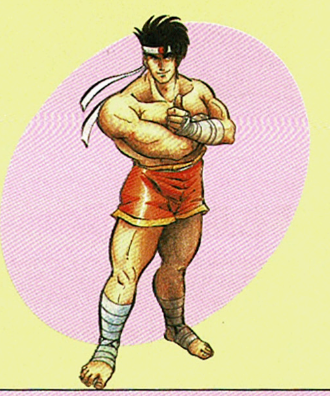
⬆ダッシュ二本背負いもなんのその。昇龍弾は無敵だぜ！

空破弾

NEO・GEO版と違って、ガードされてもほとんど隙がないので、かなり使えるようになった。ただ、避け攻撃には弱く、遠距離から出すとあっさりと返されてしまうことが多い。一応、飛び道具を大空破弾で飛び越えてダメージを与えることもできるが、先読みが必要となる。近距離では立ち小キック→小空破弾が有効。もし立ち小キックが入ると空破弾も入るし、ガードされても3〜4発分、削ることができるからだ。そのほか、大足払い→小空破弾、斬影拳→小空破弾もなかなか使える。

※必殺技コマンドはキャラクタが右向きの場合です。

日本一のトランクス男
東 丈



トランクス一丁で闘いに挑む、日本の野性児。年若くして、ムエタイの本場タイでチャンピオンに輝く。そのわりにアニメ版ではクラウザーにあっさりとやられてしまい、ファンを失望させた。



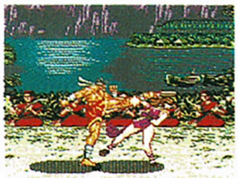
オッシャァア

必殺技コマンド一覧表

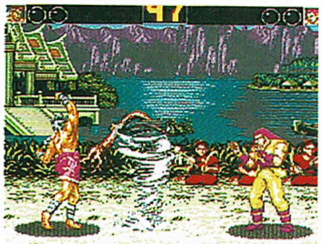
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋パンチ
タイガーキック	↓↘→↗＋キック
スラッシュキック	↙↗＋キック
爆裂拳	パンチ連打
㊧スクリューアッパー	→←↙↓↘→＋強パンチ

ハリケーンアッパーでガンガン攻めろ!!

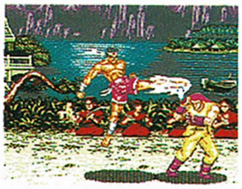
遠距離のときはハリケーンアッパーで相手を押していき、跳び込んできたらスライディングで返すのが東の基本戦法。だが、むやみにハリケーンアッパーを出すだけでは相手に先読みされる。ときおり通常技をフェイントで出して、相手の跳び込みを誘うこと。また、舞、キム、チンのジャンプ大、小キックはスライディングで返すことができない。タイガーキックが一番安全だが、間に合わないときは避け攻撃や跳び蹴りで対処するしかない。スラッシュキックは隙が大きく、出るまでの時間も長く、あまり実用性がない。しかし中距離からいきなり出せば、相手がくらってくれることもある。たとえガードされても反撃されることはないので、奇襲として使おう。その他には、ハリケーンアッパー→スラッシュキックというように削り技として使うこともできる。また、しゃがみ大パンチ→小スラッシュキックはつながるので、チャンスがあれば狙っていこう。



東の避け攻撃は強力。接近戦では多用していこう



相手と距離が開いているときは、ハリケーンアッパーで押していけ！



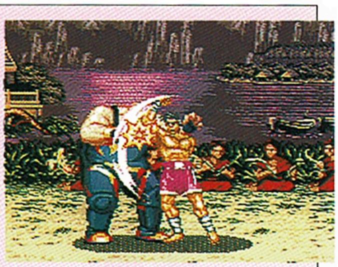
ガードするようなら、スラッシュキックでさらに削れ！



待ってました。スライディングの餌食になってください

連続技指南

最もお手軽な連続技は、ジャンプ小パンチ→立ち小パンチ→小爆裂拳。ジャンプ小パンチの時点でXボタンを連打しているだけで入る。爆裂拳は大でも入るが、相当な連射が必要なので、実用的ではない。接近戦ではしゃがみ大パンチから小スラッシュキックがつながる。覚えていて損はないはず。



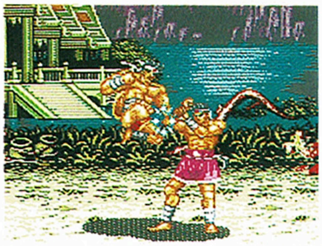
まるで相手を吸い込むかのようにパンチが入る。最高の気分だ

地道に相手の体力を奪っていこう

接近戦では主に避け攻撃、しゃがみ大パンチ、スライディング、爆裂拳などをおりまぜて攻めていく。避け攻撃は出るのが早く、リーチも長いので非常に使える。対空技としても強いし、ジャイアントボムやバーンナックルなどの突進系の技も返せる。ただチンの大太鼓腹打ちとキムの飛翔脚に対しては、かなり早めに出さないと潰されてしまうので、気をつけること。しゃがみ大パンチもリーチが長い。ガードされたらハリケーンアッパーにつないで削り、ヒットしたなら小スラッシュキックで連続技にもっていく。スライディングはキャンセルがかかることが判明。ガードされてもハリケーンアッパーにつなげば、ほとんど隙がなくなるので、心おきなく使っていける。間合いによって、しゃがみライン飛ばし攻撃と使い分ければ、さらにGood。しゃがみライン飛ばし攻撃は手前のラインだとリーチは長いが、奥ラインだと短くなることも覚えておこう。NEO・GEO版ではほとんど役に立たなかった爆裂拳は、メガドライブ版では非常に強力な必殺技になっている。最初の一発が入れば、その後アッパーまでのすべてのパンチが入るので、たとえガードされても削り技として使える。相手が飛び道具を出してきたなら、すぐに転がりライン移動で別ラインに移動して、低空ライン移動攻撃→小爆裂拳で地道に削っていくだけでも効果的だ。



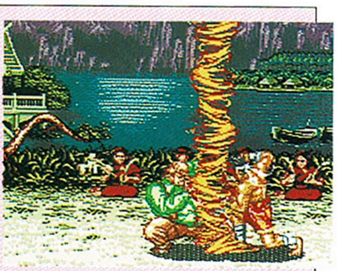
このしゃがみ大パンチが決まれば、スラッシュキックにつながる



ライン移動攻撃をガードさせたら、爆裂拳で削ってやろう

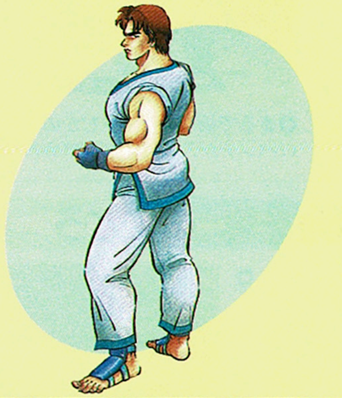
当てましょ超必殺技

ハリケーンアッパーと見せかけて跳び込みを誘い、スクリューアッパーで撃墜する。こうして書いてみると簡単そうだが、実際に当てるのは容易なことではない。その他、倒れている相手にスクリューアッパーを重ねて、削り技として使う方法がある。削り技といえども、威力は馬鹿にできない。



起き上がりにスクリューアッパー。最高4発分、削ることが可能

さわやかテコンドー使い
キム・カッファン



テコンドーこそ世界最強の格闘技だと信じて疑わぬ熱血漢。とにかく真面目で、悪は絶対に許すことができない。鳳凰脚が決まったときの爽快感は、他のどの技にも勝るといっても過言ではない。



私に敗北はない

必殺技コマンド一覧表

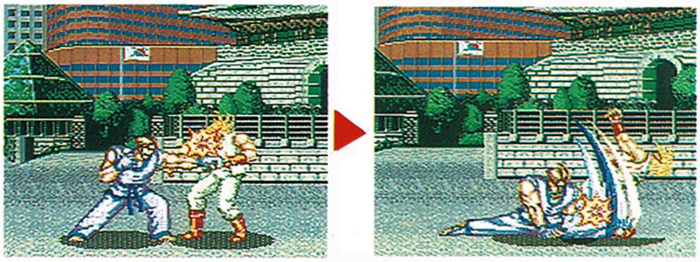
半月斬	↓↙←＋キック
飛燕斬	↓ため↑＋キック
飛翔脚	ジャンプ中に↓＋キック
㊦鳳凰脚	↓↙←↙→＋強キック

強力な削り技？ 半月斬

半月の弧を描くように相手に蹴りを浴びせる半月斬。ガードされても、まず反撃をうけないところがポイント。2回当たるので、削り技としてもかなりの威力を発揮する。使い方としては立ち小パンチ、立ち大パンチにキャンセルをかけて半月斬というのが理想的。立ち小パンチ、立ち大パンチは出るのが早く、リーチも長い。そしてしゃがんでいる相手にも当たるという三拍子そろった技。さらに立ち小パンチ→小半月斬、立ち大パンチ→大半月斬といった連続技も可能。ただし、立ち大パンチ→大半月斬は相手との間合いが重要。立ち大パンチは相手との間合いによって2段技になるのだが、この2発目が相手にヒットしたときしか大半月斬につながらない。かなり強力なので、ぜひ覚えておこう。それ以外の通常技では、しゃがみ小キック、立ち小キック、しゃがみ大パンチなどが比較的使える。しゃがみ小キック→立ち小パンチ→小半月斬というようにさまざまなバリエーションで攻めていき、相手に読まれないことが大事。

キムの大パンチボタンはキックが出る。これがまた強い





小パンチをキャンセルして半月斬を出すのが基本中の基本

連続技指南

ジャンプ小パンチ→立ち小パンチ→立ち大パンチ→大半月斬が強力。立ち小パンチは間合いによって2～3発入る。タイミングは難しそうだが練習する価値は大。その他、簡単な連続技は、しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→小半月斬、しゃがみ大パンチ→大半月斬などいくらでも見つかる。

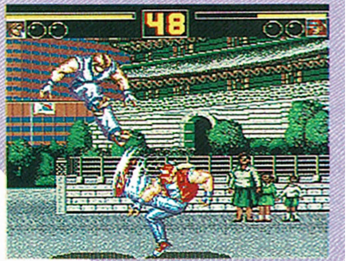


小パンチから大パンチにつなげるところが、多少難しい

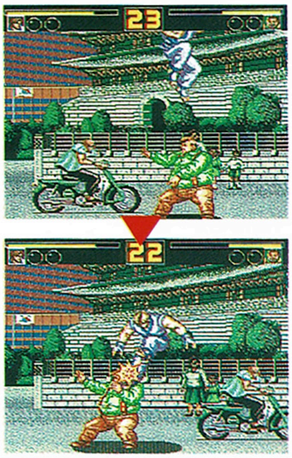
いつでもどこでも飛翔脚

半月斬以上に重要なのが飛翔脚。ジャンプ中、いつでも出すことができるし、避け攻撃もテリーのライジングアッパー以外には返されにくい。キムの強さの秘密は飛翔脚にあるといってもさしつかえない。ここではキムの飛翔脚を徹底的に解説してみよう。

中距離～近距離で相手が飛び道具を出してきたら、すぐに飛翔脚を出せば容易に踏みつけることができる。技を出した後でも飛翔脚は出せるので、飛び道具を完全に先読みした場合は跳び蹴り→飛翔脚といった連続技も可能。また、飛翔脚は対空技（？）にもなる。キムの対空技といえば飛燕斬、立ち大キック、避け攻撃があるが、どれも早めに出さないと、一方的に負けることが多い。そこで相手が跳び込んできたら、すぐにバックジャンプして飛翔脚を出すと、たいてい空中で踏みつけることができる。変わった戦法としては倒れた相手を飛び越すようにジャンプして飛翔脚を出す。するとガード方向を間違えて、意外とくらってくれる。ただし飛翔脚はガードされると斬影拳やクラックシュートなど、一部の技で反撃をうけてしまう。その他、飛翔脚は移動手段にも使える。相手の近くに降りて、小パンチ→半月斬で削ったり、投げにいったりしてかく乱しよう。



テリーのクラックシュートすら、飛翔脚は踏んでしまう



飛翔脚をめくりで出されると、非常にやっかい

当てましょ超必殺技

避け攻撃、足払いに弱い鳳凰脚だが、攻撃判定は意外と大きい。近距離からいきなり出すだけでも決まることが多いし、ガードされても削り技として有効。その上、立ち小パンチ、立ち大キックなど、ほとんどの通常技から鳳凰脚につなぐことができる。積極的に連続技を狙っていこう。



この場合、鳳凰脚が勝つ。この時点で舞の敗北が決定した

※必殺技コマンドはキャラクタが右向きの場合です。

宙を舞うムササビ女!!
不知火　舞



紅一点、シリーズをとおして唯一の女性キャラクタ。アンディに恋心を寄せている。そのプロポーションは抜群だが、服装は日本人離れしている。勝ったときに胸が揺れるのは、彼女が元祖。



○オホホ、日本一!

必殺技コマンド一覧表

花蝶扇	↓↘→＋パンチ
龍炎舞	↓↙←＋パンチ
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋キック
ムササビの舞	↓ため↑＋パンチ
㊙超必殺忍蜂	→↙→＋強キック

花蝶扇と龍炎舞で攻めまくれ!

相手と距離が離れている場合は、花蝶扇でけん制して様子を見る。跳び込んできたなら龍炎舞で落とす。龍炎舞は無敵技ではないものの、攻撃判定がかなり大きい。早めに出せば、飛翔脚や大太鼓腹打ちにも負けることはない。ライン移動攻撃も返すことができるが、低い軌道のものはタイミングがシビア。これは避け攻撃で返そう。ガードされた場合は、キャンセルをかけて龍炎舞を出して削る。相手を画面端に追い込むことができれば、小足払い、立ち小パンチ、しゃがみ小パンチ、立ち大キックなどをおりまぜて花蝶扇、龍炎舞につなげていこう。特にベア、チンは、立ち小キック→小龍炎舞を連続して出されるだけで、なかなか抜け出すことができない。体力ゲージが赤くなっているときは、超必殺忍蜂を多用してガンガン削っていくのも効果的だ。



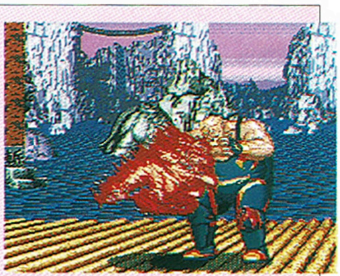
○これこそ最強の対空技。龍炎舞で返すことのできない技はない



○背が低い十平衛には、立ち大キックが当たらない。苦戦は必至

当てましょ超必殺技

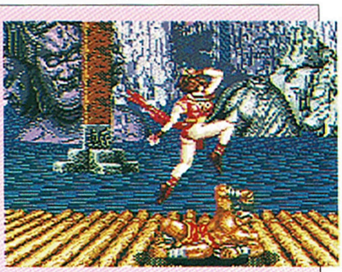
NEO・GEO版では、ほとんど削りでしか使えなかった超必殺忍蜂だが、メガドライブ版では連続技に組み込むことが可能。相手が気絶したときは、ジャンプ小キック→しゃがみ小パンチ2～3発→立ち小キック→超必殺忍蜂が比較的出しやすい。ちなみに超必殺忍蜂は最高5発まで入る。



○超必殺忍蜂が5発入ると、まず気絶してしまう。じ、地獄だ

連続技指南

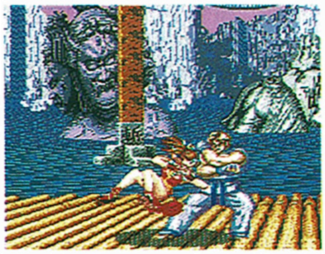
ジャンプ小キック→しゃがみ小パンチ→大龍炎舞が強力。ジャンプ小キックの代わりに小ムササビの舞でもかまわない。しゃがみ小パンチは間合いによって数発入る。立ち大キック→小必殺忍蜂も対戦では欠かせない連続技だ。体力ゲージが赤くなっているときは、立ち大キック→超必殺忍蜂でOK。



○このジャンプ小キックが強い。スライディングも潰してしまう

素早い動きで相手をかく乱

くノーというだけあって、舞は全キャラクタ中、最も移動スピードが速い。この特性を利用して相手に近づき、リーチの長い立ち小パンチ、立ち大キックで技の出始めを狙っていく。立ち小パンチ、立ち大キックは相手がしゃがんでいても当たるので、これにキャンセルをかけて、花蝶扇、必殺忍蜂につなげていくのがベスト。ただししゃがんでいる十平衛に対しては立ち小パンチ、立ち大キックともに空振りしてしまう。手前のラインのみライン飛ばし攻撃で代用できるが、奥のラインでは当たらないので、小、大足払い中心で攻めていくしかない。見事に立ち小パンチまたは立ち大キックがヒットしたなら、必殺忍蜂につなげて連続技に持っていく。ガードされた場合は、花蝶扇か小必殺忍蜂を出して削っていく。小の必殺忍蜂は、ガードされてもまず反撃をうけないので、心配することはない。逆に相手が反撃しようとすれば、舞の技が先に入るので、しゃがみ小パンチ2～3発→大龍炎舞の連続技をお見舞いしてあげよう。一気に大ダメージを与えて勝負をつけてしまえ。



○必殺忍蜂でガンガン攻め込み、相手のペースを乱そう



○立ち小パンチが当たれば、必殺忍蜂が入ることも確定

ムササビの舞は諸刃の剣

ムササビの舞は威力が強く、ガードされても反撃は受けない。小のムササビの舞が入れば、しゃがみ小パンチ1～3発→龍炎舞の連続技に持っていくことも可能。しかし避け攻撃に弱いのが欠点。相手が避け攻撃を出すのが遅れた場合は、相手の後ろに着地するので、そこを投げにいったり、連続技をたたき込んだりすることができる。相手の意表をついて出そう。



○アンディの避け攻撃が遅れたため、舞に当たらず。さ～て、どんな連続技をいれてあげようかしら

レディ〜、ゴー!!
ビッグ・ベア



火を吹く大熊、それがこの人、ビッグ・ベア。彼の好物はステーキ。しかもオージービーフらしいぞ。彼のパワーと肉体は、牛肉の力で作られたってわけ。牛っぽくぶつかっていくのが得意だ。



一番でかいです

必殺技コマンド一覧表

ジャイアントボム	↙ため→＋パンチ
スーパードロップキック	強キックを8秒以上押して、離す
㊣ファイアーブレス	→↘↓↙→＋強パンチ

基本はジャイアントボム

ベアの魅力は何といっても、技の威力が8人中最高クラスのパワーを誇っているところだ。特にジャイアントボムは、NEO・GEO版と違ってための時間が短く、2回ヒットするようになって、より使いやすくなった。しかも、技の出始めに上半身のみが無敵となるので、相手の飛び道具をすり抜けてダメージを与えることも可能だ。この技は、おもに小パンチなどの通常技にキャンセルをかけて使う。連続技にも組み込みやすく、攻めの基本となる技だ。



パワーで押しまくれ



上半身が無敵なので、飛び道具もすり抜ける

対空技として

対空技には、おもに避け攻撃であるベアクローと、ジャイアントボムを用いる。ベアクローは出るまでの時間が長いのが欠点だが、ほとんどのジャンプ攻撃を返せる。ただし、チンの大太鼓腹打ちに対しては、相当の先読みが必要だ。ジャイアントボムは、跳んできてもすぐに出さず、引きつけてから小で出すようにすると迎撃できる。最悪なのはキムの飛翔脚で、これといった返し技がない。ベアクローでは、出るまえに踏みつけられてしまうし、ジャイアントボムも早めに出さないとくらってしまう。素直にガードするかライン移動で逃げるしかないようだ。



少し引きつけてから小で出すようにすると、対空技としても使える

連続技指南

連続技のバリエーションが乏しいベア。本文中でも紹介している技だが、まず、小キックで跳び込み、着地と同時に小パンチを3発、すかさずキャンセルで大のジャイアントボムをくらわせる。ジャイアントボムの代わりに、スーパードロップキックを組み込んでみてもいいだろう。



うまく決まれば大ダメージ。一気に気絶まで追い込めるぞ

単調な攻めにならぬよう注意

ベアの有効技は、しゃがみ小、大パンチとジャンプ大キック、しゃがみ大キックだ。意外と少ないが、ライン移動やジャイアントボムを併用するだけで、かなり闘える。しゃがみ小、大キックはキャンセルをかけてジャイアントボムとセットで使う。ジャンプ大キックは、跳び込み、空中戦ともに強い。しゃがみ大キックは、起き上がりに重ねて防御させ、ジャイアントボムで削る。投げの間合いがせまいので安易に狙うのは危険だ。



意外と足長いんだね



ジャイアントボムにつなごう

気絶させれば勝ち

ベアの場合、相手を気絶させてしまえば勝ち、なんていう極悪パターンが存在する。まず、ライン移動や小キックで相手に跳び込んで、小パンチを3発たたき込み、そこからキャンセルをかけて大のジャイアントボムを出す。全部入れば相手は気絶する。あとはそれを繰り返すだけで勝ててしまうという、恐ろしいパターンである。決まると気持ちいいし、ガードされても相手の体力を削れるので、バンバン狙っていこう。と言いたいところだが、やり過ぎると嫌われてしまうので注意すべし。

こうなると手がつけられない。まさに殺人フルコース。やめて〜



当てましょ超必殺技

当たれば強力だが、出るまでの隙が大きいので、非常に当てにくいファイヤーブレス。効果的な使用法を挙げれば、相手を転ばせて、起き上がりに重ねて削るか、あるいは同じく転ばせて、テリーのライジングタックルなどの起き上がり必殺技を、スカして当てるか、といったところだろう。



当てにくいけど、当たるとかなり爽快。アァ〜、E気持ち〜

※必殺技コマンドはキャラクタが右向きの場合です。

投げろ～、投げるんじゃあ～

山田　十平衛



山田十平衛といえば、いま、なにかと話題の女子高生に大人気のジイさん。金持ってんだろうな～。とにかくセンベイ食べて元気爆発。今日もいかつい輩を投げて投げて投げまくるんじゃあ～。



○ピースでキメッ!!

必殺技コマンド一覧表

ダッシュ二本背負い	←ため→＋キック
センベイ手裏剣	←ため→＋パンチ
大いずな落とし	↓ため↑＋パンチ
㊋ダイナマイトいずな落とし	↙ため↓↘＋強パンチ

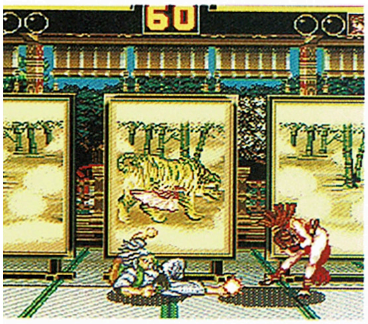
センベイとスライディングで地味に攻めろ

十平衛のNEO・GEO版からのおもな変更点は、最強の締め技であった熊殺しの威力が大幅にダウンしてしまったことだ。しかも、投げの間合いが若干狭くなっている。その他の特徴としては、体が小さいため、しゃがみガードしているとテリーのクラックシュートやアンディの空破弾などの、放物線を描いて飛ぶタイプの必殺技が当たらないことがある(ただし間合いが近い場合)。また、同じくしゃがみガードの体制で、アンディの斬影拳を受けても、当たらずに目の前で止まってくれるので、絶好のカモにできる。

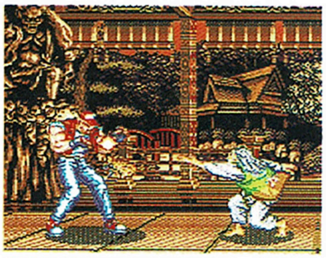
さて、十平衛の基本戦術だが、センベイ手裏剣とスライディング(しゃがみ大キック)を中心に攻めることになる。まず、センベイで相手を跳ばせておいて、着地点にスライディングを合わせる。間合いが遠い場合は、センベイの大と小をまぜて出しまくれば、相手は結構当たってくれる。あとは、ダッシュ二本背負いを起き上がりに重ねる、といったところだ。



○当たらないよ～だ



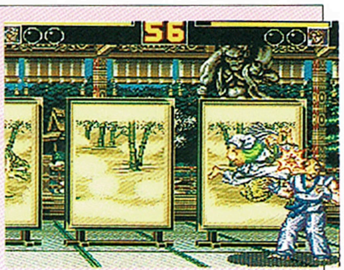
○スライディングは、飛び道具の下をくぐり抜けることができる



○基本はとにかくセンベイ。投げて投げて投げまくれ～

連続技指南

十平衛の場合、投げ以外の技の攻撃力があまり高くないので、連続技を有効に使って相手の体力を奪っていこう。まず、ジャンプ小キックで跳び込んで、着地と同時に小パンチを出す(通常は1発だが、相手が画面端にいる場合は2発入る)。それにキャンセルをかけてセンベイをくらわせる。

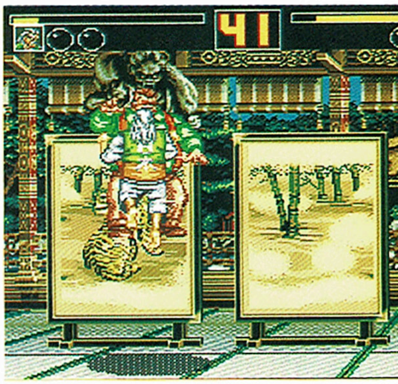


○比較的簡単な連続技なので、積極的に狙っていこう

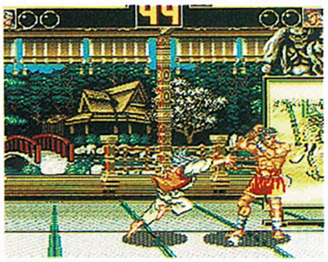
相手を追い込んで投げる!!

基本はしゃがみガードの体制で、つねにセンベイ手裏剣、ダッシュ二本背負い、大いずな落としをためておく。また、対空技としても使えるスライディングは、飛び道具をくぐり抜けることが可能だ。対空技として使う場合は、相手の着地点に重ねるように当てよう。ただし、舞のジャンプ小、大キックとムササビの舞、チンのジャンプ小、大キックと大太鼓腹打ち、キムの飛翔脚には効果がない。ライン移動でかわして攻撃するか、避け攻撃で対処したほうがいい。

十平衛といえば投げ技。ここからは投げ技の狙い方を紹介する。まずはダッシュ二本背負い。間合いを広くとって、センベイを小で出す。出した直後にまた後ろにためておいて、センベイを追いかけるように二本背負いを出す。また、相手の起き上がりに重ねるというやり方もある。つぎに大いずな落とし。まず、ライン移動からの跳び込みと、センベイからスライディングのコンビネーションで、相手を画面の端に追い込んでいく。あとは相手の起き上がりの瞬間に、コマンドを入力、投げを仕掛ける。空中投げのいずな落としは、ジャンプの頂点に達する少し手前で入力すると、決まりやすい。通常の投げは、おもにライン移動攻撃を相手にガードさせて、投げる。



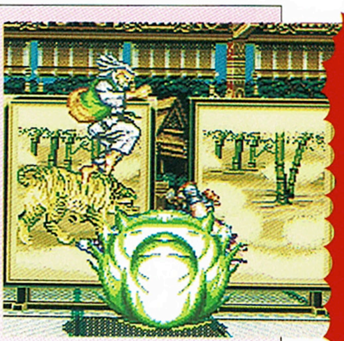
○大いずな落としは、相手を画面の端に追い込んで投げてしまおう



○センベイを追いかけるように、ダッシュ二本背負いを仕掛ける

当てましょ超必殺技

決まれば威力絶大のダイナマイトいずな落とし。センベイで相手を跳ばせてスライディングで転ばせるか、あるいは、ライン移動を多用して、相手を画面の端に追い込み、転ばせる。そして、起き上がりの瞬間に投げる。他にもライン移動中にためて、不意に出すというやりかたもある。



○大爆発とともに、相手は昇天

気を使いすぎておなかペコペコ

チン・シンザン



太極拳の使い手、気を使い過ぎるとハラが減る男、その名はチン・シンザン。殴られたときに発する奇妙な叫び声が魅力的だ。彼の突き出たハラは、ベアといい勝負。ライバルといったところか？



汗かいたでしゅ

必殺技コマンド一覧表

氣雷砲	↓↘→＋パンチ
大太鼓腹打ち	↓ため↑＋パンチ
破岩激	←ため→＋キック
㊊爆雷砲	↙ため↓→＋強パンチ

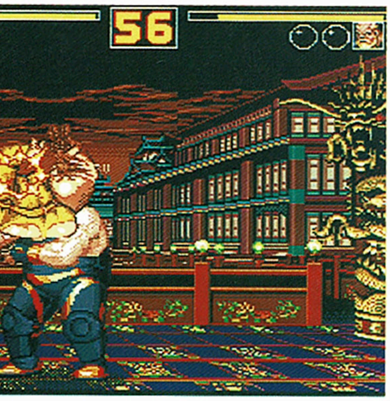
強力な必殺技が攻めの要となる

チンは技のリーチがどれも短い。しかも、飛び道具である氣雷砲も隙が大きくて、先読みされやすいため、通常技と混ぜて近い間合いで使うことが多い。つまり、接近戦がメインとなるわけだ。

超必殺技を除いて、必殺技は全部で3つある。これらの有効な使用法として、まず、氣雷砲は避けられやすいので、相手と接近しているときに小パンチにキャンセルをかけてたたき込む。この場合は、威力が大きい大で出したほうが有効だ。また、相手の起き上がりに合わせて出す、という使い方もできる。つぎに大太鼓腹打ち。この技は、遠い間合いから出さないと、出始めに攻撃をくらってしまうことがある。遠くからいきなり出して奇襲に使おう。早めに出せば対空技としても使える強力な技だ。破岩激は、大で出す場合は氣雷砲と同じく、通常技にキャンセルをかけて使うと有効だ。



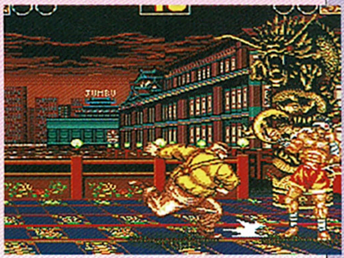
くらえ、破岩激!!



小の大太鼓腹打ちは、左右にある程度コントロールできる

連続技指南

チンは攻撃力が高いため、連続技が決まれば相手に与えるダメージはデカい。大キックで跳び込み、しゃがみ小パンチを2発たたき込む。それにキャンセルをかけて氣雷砲か破岩激を出す。氣雷砲と破岩激は大で出したほうが有効だ。しゃがみ小パンチの代わりにしゃがみ小キックを組み込んでもいい。



氣雷砲できめるか破岩激できめるかは、お好みしだい

スキが多いのでキャンセルを多用せよ

当たり判定が意外と大きいチンは、画面の端に追い詰められると非常にマズイ。キャラクタによっては、キャンセル技でガシガシ削られる危険があるからだ。跳び込みからのキャンセル技や、ライン移動を多用するようにして、つねに動き回っているようにしよう。

おもな有効技としては、2発入るうえに強力なジャンプ大キックと、技の出ている時間が長いしゃがみ大キック、キャンセルで必殺技につなぐのに使うしゃがみ小パンチや、2回ヒットするしゃがみ大パンチといったところだ。対空技にはライン飛ばし攻撃を用いる。避け攻撃は、NEO・GEO版にくらべて出るのが遅くなったため、使えなくなった。



2回ヒットするしゃがみ大パンチ。キャンセルで氣雷砲につなごう

具体的な戦法としては、ライン移動か大キックで跳び込み、密着状態ならしゃがみ大パンチにキャンセルをかけて氣雷砲か破岩激。必殺技は大で出すようにするとより効果的だ。少し離れている場合は、しゃがみ大パンチのかわりにしゃがみ小パンチ、またはしゃがみ小キックでもいいだろう。氣雷砲の大と小をまぜて出しまくるのも意外と効果的だ。



ジャンプ大キックは、空中で2回蹴りが出る。跳び込みまくれ



しゃがみ小パンチにキャンセルをかけて破岩激。これ基本です

当てましょ超必殺技

爆雷砲は、ただ出してもライン移動でかわされて反撃されてしまう。相手と密着状態の場合、しゃがみ大パンチのヒジ打ちにキャンセルをかけて出すと効果的。また、起き上がりに重ねて削るという使い方もある。1ラインのステージなら連射しているだけで、相手を固めることができる。



しゃがみ大パンチからキャンセルで爆雷砲。効果絶大なのだ



必殺技はとにかくキクのだ

※必殺技コマンドはキャラクタが右向きの場合です。

さらなる技を会得して、栄光の二文字をつかみ取れ!

ここまでは、各キャラクタの対戦プレイにおける、基本的な闘い方を解説してきた。ここまで書いてきた方法を実践できれば、ある程度は勝てるようになるハズだ。勝てるようになったら、今度は勝ち方にこだわってみよう。ここでは、お手軽なモノから難度の高い連続技を紹介する。ぜひ使いこなして精神的な優越感に浸ろう。

テリー・ボガード

攻めにまわると強さが光るテリー。もっともお手軽な連続技の1つに、立ち大キック→小クラックシュートがある。簡単なおかつ強力なので、テリー使いはぜひマスターしよう。クラックシュートの代わりに小パーンナックルでもいい。また、この技はベアがしゃがんでいるときに入ると、他のキャラクタが倒れるところを、ベアは倒れない。そのまま続けて上の連続技を入力すると、死ぬまでくらい続けることになるのだ。



⊕ベアにとっては、まさに魔性の技。対ベア戦では禁じ手としておこう

アンディ・ボガード

スキが小さく、使いやすくなった空破弾。これを連続技に組み込んでみよう。まず、ジャンプ小キックで相手をめくり、しゃがみ小パンチ→小空破弾につなぐ。空破弾は2発入ってお得だ。ただし、ベア以外のキャラクタは、しゃがまれると空破弾が当たらないので気をつけよう。ベアには立たれても、しゃがまれても当たる。しかも、しゃがんでいると、なぜか空破弾は4発も当たってしまう。ああ、哀れなベアに合掌…。



⊕トコトンいじめられるベア。彼には一瞬のスキも許されないのか?

キム・カッファン

もともと強いキムが、さらに強くなる連続技の1つ。飛翔脚→しゃがみ小キック×2→飛燕斬のコンビネーションだ。ポイントは最初の飛翔脚で、相手の足元(ヒザより下)を狙う。すると、飛翔脚が当たっても間合いが開かず、目の前に落ちるのだ。飛燕斬はためが必要だが、飛翔脚を出す時点からためていれば問題ない。タイミングとコマンド入力はかなりシビアだが、最後の飛燕斬を鳳凰脚に変えると破壊力倍増だ。



⊕難度は多少高いが、かなり実戦的。飛翔脚が足元に入れば成功したも同然

ビッグ・ベア

ベアの連続技だが、困ったことにまったく見当たらない。もともと動きが遅いため、技がつながらないのだ。唯一、32ページで解説した跳び込み攻撃→しゃがみ小パンチ×3→ジャイアントボムのコンビネーション。気絶→気絶にもっていけるがハメ技くさいので、やらない方がいい。最後のジャイアントボムをスーパードロップキックにすれば、体力ゲージの半分以上は奪える。しかし、ためたままの操作が意外と難しい。



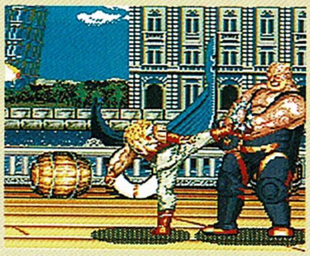
⊕普通に出してはスカされやすいスーパードロップキックも確実に当たる

闘いに情けは無用?

『餓狼伝説2』では、ハメ技に近い連続技も存在する。例えば、ライン移動攻撃からの投げも対戦で使える。また、ベアやチンなどは、画面端に追い込んで通常技にキャンセルをかけた必殺技を連続されると、身動き取れなくなってしまう。その方法はあえて書かないが、見つけても実践しないでおこう。人間として。



⊕キムの強さは、時としてハメ技よりタチが悪い?



⊕いくら負けそうだからといって、ハメ技に手を出して人間関係を壊さないようにしてね



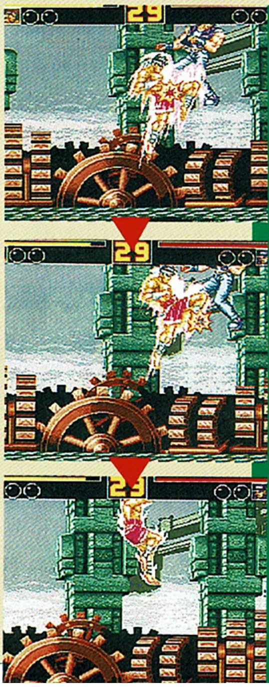
⊕チンに対して情け容赦のない攻撃を続ける舞。チンにだけは負けたくない気持ちはよ～くわかる

超屈辱技!タイガーキック

相手の敗北感を、より増幅させる技、それが屈辱技だ。メガドライブ版では勝負が決まった後でも少しの間、操作することができる。このわずかな時間を利用して、勝負が決まった後に挑発したり、素早くコマンドを入力すれば、超必殺技も繰り出せる。最高に笑えるのがタイガーキック。密着状態でとどめに使ってみよう。



⊕勝負が決まっても鳳凰脚で追っていくキム。なにも、そこまでしなくてもイイじゃない…



⊕タイガーキックを当てながら空高く舞い上がる。最高11回当たるのだ

オラオラオラァァァーーー!

MD 餓狼伝説2－新たなる闘い－ ★★★★★

三闘士とクラウザーでプレイ

茨城県
坂本深雪

どのモードでも敵の4人が使えるウルテクだ。まず、タカラのロゴが表示されたら、右、右下、下、左下、Bの順にすばやく押す。ここで、クラウザーの声がしたら成功。VSモードかサバイバルモードなら、キャラ選択画面に4人が追加されている。ストーリーモードなら、キャラ選択画面で左下のキャラにセレクトゲージをあわせ、スタートを押しながら下を押すとビリーが出る。そのまま右を1回押すごとに、ほかの3人も出る。



◐表示されたらすぐコマンドを

右、右下、下、左下、Bの順にすばやく押す

VSモード、サバイバルモード



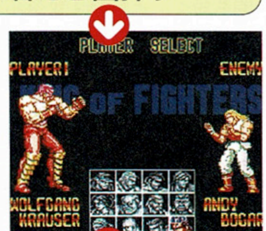
◐総勢12人の中から選べる。得した気分だな

ストーリーモード

◐前記のコマンドが成功しないとできない。セレクトゲージを舞にして



スタートを押しながら下を押す。そのまま右を3回押す



◐これで4人が選べる。クラウザーにしようかな



◐3闘士とクラウザーを、闘わせることもできる。どっちが強いかな？

MD 餓狼伝説2－新たなる闘い－ ★★★★☆

お好きな色でどうぞ

北海道
飢狼伝説

タカラのロゴが表示されたら、下、左下、左、左下、右、Yの順にすばやく押す。ここで「ゲイザー」と声がしたら成功。好きなモードを選んでキャラ選択画面にし、使いたいキャラにセレクトゲージをあわせる。そしてスタートとBを押しながら、いずれかの方向ボタンを押すたびにキャラの色が変わる。このなかには、GENESIS版のオリジナルカラーもある。



◐ロゴが出たらすぐ入力しよう

下、左下、左、左下、右、Yの順にすばやく押す

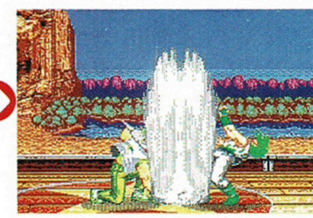


◐まずは、ひいきのキャラにあわせておこう

スタートとBを押しながら、いずれかの方向ボタンを押す



◐なんだか怪しい色になった。髪の毛が緑色で、宇宙人みたいだな



◐試合が始まると、技の色にも違いが。白いパワーゲイザーが炸裂！

MD 餓狼伝説2－新たなる闘い－ ★★★☆☆

無限コンティニュー

福島県
大森元気？

ストーリーモードで、試合に負けてコンティニュー画面になったら、上とAとBを同時に押しながらCを押す。するとCを押した数だけ、最大9までコンティニューを増やすことができる。このウルテクは何回でも使うことができる。



◐この画面のあいだに、下のコマンドを入力だ

上とAとBを同時に押しながら、Cを押す



◐最大9まで増やせちゃう

『メガドライブ FAN』1994 年 8,9 月号掲載

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
© TOMY

MD 餓狼伝説2ー新たなる闘いー ★★★☆☆

いきなり超必殺技

青森県
前川陽俊

タカラのロゴが表示されたら、下、左下、左、左下、右、Yの順にすばやく押そう。ここで「ゲイザー」と声が聞こえたら成功。オプション画面にして「TEST」を選ぶと、「DIP　SW」という項目が増えているので、その項目の左から6番目の部分を1に変える。すると、体力ゲージが減らないうちから超必殺技が使える。

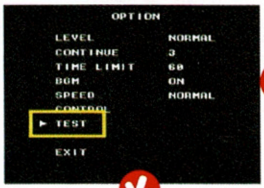


ロゴが出たらコマンドを

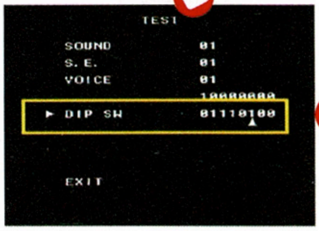
下、左下、左、左下、右、Yの順にすばやく押す



まずはオプション画面にするのだ



ここでは「TEST」を選ぼう



上下で1と0が入れ替わる。これで左から6番目のところを1にしよう



どちらも体力ゲージが満タンなのに、超必殺技を出しているぞ!!